

# TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

## *MÚSICA Y NARRATIVA EN JOURNEY* ESTUDIO LUDOMUSICOLÓGICO A TRAVÉS DE LA PLANTILLA 3.0

### MÁSTER EN DIDÁCTICA DE LA MÚSICA



**Alumno:** Carlos Moreno Gil

**Directora:** Amparo Porta Navarro

**Fecha:** julio 2021



*MÚSICA Y NARRATIVA EN JOURNEY*  
ESTUDIO LUDOMUSICOLÓGICO A TRAVÉS DE LA PLANTILLA 3.0

# Agradecimientos

A mi tutora, Amparo Porta Navarro,  
por su ayuda, sus consejos  
y por saber darle a este proyecto  
el enfoque adecuado.

A mis padres, por su santa paciencia,  
por su confianza en mí  
y por haberme dado la oportunidad  
de estudiar este máster.

A mis amigos, mi familia,  
por creer en mis posibilidades  
incluso más que yo mismo.

A mi vecina,  
por dibujar a mi lado  
y ayudarme en este camino.

GRACIAS.

# Índice

1.	Introducción.....	1
2.	Marco teórico.....	2
2.1.	Historia y actualidad del videojuego.....	2
2.2.	Música en el videojuego .....	3
2.3.	Videojuego y ludomusicología .....	7
2.4.	Significado y percepción .....	8
3.	Metodología.....	10
3.1.	Revisión bibliográfica.....	10
3.2.	Comprensión de la BSO a través de la Plantilla 3.0 .....	11
4.	El videojuego <i>Journey</i> , su autor y su banda sonora .....	12
4.1.	<i>Journey</i> .....	12
4.2.	Compositor.....	13
5.	Resultados.....	14
5.1.	Organización del análisis musical y herramientas .....	14
5.2.	¿Dónde se sitúa aquello que se escucha? Cronogramas .....	15
5.3.	¿Qué se escucha en <i>Journey</i> ? Plantilla 3.0 .....	18
5.4.	Análisis de los resultados.....	20
6.	Discusión, limitaciones e investigaciones futuras .....	24
7.	Conclusiones.....	25
8.	Referencias .....	26
9.	Webgrafía .....	30
10.	Videografía .....	30

## Índice de figuras

Figura 1. Global Games Market Report (2018).....	3
Figura 2. Ingresos trimestrales en iOS y Android (T1 2016 - T2 2020) .....	6
Figura 3. Diagrama síntesis de resultados. Elaboración propia.....	15
Figura 4. Cronograma desde el Corte 1 hasta el Corte 4.....	15
Figura 5. Cronograma de los cortes 5 y 6.....	16
Figura 6. Cronograma del Corte 7 .....	17
Figura 7. Cronograma del Corte 8.....	18
Figura 8. Cronograma del Corte 9.....	19
Figura 9. Plantilla 3.0. ....	18
Figura 10. Plantilla 3.0. ....	19

## **Resumen**

La banda sonora de videojuegos es parte indispensable de estos. Ayudan a construir la atmósfera del juego, su narrativa, los personajes, etc. Sin embargo, y aunque esto esté cambiando, a menudo es ignorada por el público, centrando la atención únicamente en la jugabilidad. *Journey* es un ejemplo que sirve para seguir asentando las bases de la música dentro de los videojuegos y enfatizar su presencia y relevancia, tanto dentro como fuera de la obra en sí. De hecho, dentro de sus múltiples nominaciones a premios, destaca haber sido la primera banda sonora de videojuegos en estar nominada a los premios Grammy. El principal objetivo de este trabajo es estudiar la música y su significado en la narrativa de *Journey*, así como sus posibles implicaciones educativas. Para ello, se ha empleado una metodología mixta basada en una revisión bibliográfica, una secuenciación del contenido a tratar a través de unos cronogramas que nos permiten saber dónde está ubicado lo que se escucha y, por último, hemos aplicado la Plantilla 3.0 (Porta, Morant y Ferrández, 2015), una herramienta que nos permite conocer detalladamente qué es lo que se escucha a cada momento. Los resultados muestran un hilo conductor subyacente que vertebra la banda sonora de *Journey*, logrando así establecer una atmósfera clara y uniforme. En conclusión, la obra de Austin Wintory encaja perfectamente con aquello que se ve en pantalla; cada pieza tiene su lugar y peso en la narrativa y estas construyen y orquestan de manera perfecta el periplo del Viajero.

## **Palabras clave**

*Videojuegos, música de videojuegos, musicología, ludomusicología, afecto musical, educación, sonido*

## **Abstract**

Video game soundtracks are an indispensable part of video games. They help to build the atmosphere of the game, its narrative, the characters, etc. However, and although this is shifting, it is often ignored by the public, focusing their attention only on the gameplay. *Journey* is a perfect example that serves to further establish the foundations of music within video games and emphasize its presence and relevance, both within and outside the game itself. In fact, among its multiple award nominations, *Journey* stands out for having the first ever nomination for a Grammy Award for its soundtrack. The main objective of this work is to study the music and its meaning in the narrative of *Journey*, as well as its possible educational implications. To do this, we have used a mixed methodology based on three approaches: a literature review, then we sequenced the content using timelines that allowed us to know where “What is heard” is located and, finally, we applied the Template 3.0 (Porta, Morant, Ferrández, 2015), a tool that allows us to know in detail “What is being listened” at each moment. The results show an underlying thread that vertebrates the soundtrack of *Journey*, thus managing to establish a clear and uniform atmosphere. In conclusion, Austin Wintory’s work fits perfectly with what is seen on screen; each piece has its place and weight in the narrative, and they build and perfectly orchestrate the journey of the Traveller.

## **Keywords**

*Video games, video game music, musicology, ludomusicology, musical affect, education, sound.*



## 1. Introducción

En el presente documento se muestra un trabajo de investigación en el que se ha analizado la banda sonora del videojuego *Journey* compuesta por Austin Wintory. La música para videojuegos (a partir de ahora, VGM, del inglés *video game music*) ha tenido especial relevancia en el desarrollo de la identidad de distintas generaciones (Reid, 2018), además de ser un vehículo para la nostalgia y el bienestar de los jugadores (Wulf et al., 2020). Particularmente, *Journey*, además de haber sido nominado y ganador de una veintena de premios dentro de la industria entre los años 2011 y 2013, es el primer videojuego cuya banda sonora (compuesta por Austin Wintory) ha sido nominada a los premios Grammy. Aunque altamente valoradas por los jugadores, las bandas sonoras de los videojuegos suelen pasar desapercibidas para el resto del mundo. Sin embargo, y afortunadamente, esto está cambiando en una dirección favorable. De hecho, mientras en el cine tenemos a compositores como John Williams, Ennio Morricone, Howard Shore o Hans Zimmer, en el mundo de la banda sonora para videojuegos tenemos a Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda, Koji Kondo, Yoko Shimomura, Gustavo Santaolalla, Lena Raine o, haciendo referencia al videojuego del presente trabajo, Austin Wintory.

Para el análisis de la música de *Journey* hemos secuenciado los contenidos en un cronograma, obteniendo nueve cortes en los que hemos detallado con los sucesos que ocurren en cada uno de ellos para, una vez finalizado eso, aplicar la Plantilla 3.0 de análisis de contenidos audiovisuales (para ayudarnos a entender las distintas piezas musicales dentro del contexto del propio juego) y analizar los resultados obtenidos. En el caso de este proyecto, hemos decidido usar un video extraído de YouTube en el cual se recoge la partida entera del usuario Reece de dicha plataforma. Así, el presente trabajo tiene como objetivo principal estudiar la música y su significado en la narrativa del videojuego *Journey*, así como sus posibles implicaciones educativas.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Historia y actualidad del videojuego

Los videojuegos llevan más de 50 años entre nosotros y han sufrido, a la par que muchos otros elementos tecnológicos, una evolución muy rápida en un periodo corto de tiempo. Fue en 1957 cuando el físico William Higinbotham ideó el juego *Tennis For Two* gracias al uso de una computadora analógica y un osciloscopio. Esto, unido a la invención de una primera especie de consola doméstica llamada *Odyssey* por el alemán Ralph Baer, asentó los medios para la invención del mítico *Pong* en 1972. El triunfo de Atari con *Pong* fue pionero dentro de esta nueva industria que comenzaba a cimentarse. Lo siguieron éxitos como *Space Invaders* o *Pac-Man*, pero la primera compañía que batió todos los récords de venta fue Nintendo con su *Nintendo Entertainment System (NES)*, creando los primeros videojuegos de lo que acabarían convirtiéndose en sagas consagradas y premiadas como *The Legend of Zelda*, *Mario* o *Metroid*. Además, dio pie a que otras compañías (las llamadas *third-parties*) crearan videojuegos para sus sistemas, dando origen a sagas como *Final Fantasy*, *Mega Man* o *Dragon Quest*). Todo ello, sumado al éxito de su consola *Game Boy* (casi 120 millones de unidades vendidas solo en su primera versión), hizo que los videojuegos se convirtieran en el punto de mira de muchas grandes empresas.

Nos gustaría definir los videojuegos citando a Revuelta y Guerra: “El videojuego es un software multimedia que ejecuta una amplia variedad de hardware, por ejemplo: ordenadores y consolas. Se crea fundamentalmente con el propósito de entretener, de ser una forma más de ocio.” (2012, pp.20) De hecho, hoy en día, los videojuegos ya no son considerados como un instrumento de diversión para *freaks* o *geeks*, sino que se han convertido en la principal forma de ocio del mundo (Etxeberria, 2008, pp. 14; Revuelta y Guerra, 2015, pp. 106). En la siguiente gráfica (Figura 1) podemos ver los beneficios por año fiscal de los últimos años. Se observa un aumento progresivo de la presencia de los videojuegos para Smartphones y, porcentualmente, una disminución del porcentaje de beneficios de consolas y PC dentro del cómputo total de las tres variantes, sin que ello repercuta en sus beneficios finales, que siguen siendo positivos:

Figura 1.



Figura 1. Global Games Market Report (2018)

## 2.2. Música en el videojuego

En la actualidad, y con el videojuego tan ampliamente establecido en la sociedad, son cada vez más los estudios que surgen en torno a estos. Aunque principalmente referentes al impacto económico que un nuevo producto pudiera tener, no son pocos los análisis que han empezado a surgir referentes a la narrativa (Hughes, 2015; Roth, van Nuenen, Koenitz, 2018), al análisis social desde distintos prismas (Green, 2016; Condis, 2020) o, incluso, desde un punto de vista educativo (Revuelta y Guerra, 2015; Griffiths, 2002).

Aproximadamente desde el siglo XVII, nos hemos servido de la musicología para la práctica de cualquier análisis de piezas musicales (Tomlinson, 2003). Sin embargo, en lo referente al campo de estudio de la música para videojuegos, nos ayudamos de la ludomusicología. Aunque con distintos precursores, se considera la publicación *Game Sounds* (Collins, 2008) como un primer pilar de la ludomusicología, asentando las bases de los estudios venideros. Algunos ejemplo son: *Chiptune: The Ludomusicological Shaping of Identity* (George Reid, 2018), que relaciona la escucha de la VGM durante el desarrollo de

la identidad como un rasgo definitorio de la música que dichas personas compondrán en un futuro; otros, como *Ludomusicology and The New Drastic* (Isabella Van Elferen, 2020), aboga por cambios en la praxis de los estudios en musicología para mejorar su rama lúdica; por último, en *Left in the dark: playing computer games with the sound turned off* (2008) Kristine Jørgensen lleva a cabo un estudio en el cual analiza la respuesta de los jugadores cuando se silencia la partida. Tras exponer a los sujetos a una partida de entre 15 y 20 minutos en condiciones normales, Kristine eliminaba el audio del videojuego durante 10-15 minutos más, todo sin previo aviso para los jugadores. Esto les afectaba de dos maneras: por un lado, dejaban de sentir alertas sonoras, lo cual perjudicaba gravemente a su desempeño y, por otro, decían sentirse totalmente fuera del juego, ajenos a él, llegando a definir la experiencia de jugar como “únicamente gráficos en una pantalla” (Jørgensen, 2008, pp. 175).

Como resultado de la importancia cada vez mayor del sonido dentro de los videojuegos nacen distintas conferencias alrededor del mundo: la GameSoundCon de 2009 en Los Ángeles, el Game Music Connect, llevado a cabo en Londres entre 2013 y 2015 o la North America Conference in Videogame Music, que se celebra desde 2017. Además, y directamente influenciando el campo de estudio de este trabajo, tenemos la Conferencia en Ludomusicología, realizada anualmente en el Reino Unido.

Por otra parte, aunque el concepto de VGM sea exclusivamente la banda sonora del juego, no podemos caer en el fallo de obviar todo aquel sonido que, sin ser una melodía propiamente dicha, forme parte del universo sonoro del juego. Son varios los estudios que se han centrado solo en la parte instrumental y melódica de los videojuegos (Hart, 2014; Hutchings y McCormack, 2020). Si hablamos de *Journey* es imposible obviar estos elementos sonoros que enriquecen la jugabilidad del título, y es que el cambio de la textura del sonido según si el personaje pise arena, piedra o nieve, el viento, el sonido característico de la bufanda al crecer o el sonido de la respiración del propio avatar no hacen sino completar una experiencia sin precedentes dentro de la industria, logrando una inmersión total del jugador dentro del universo del propio juego.

No son pocos los casos de videojuegos en los que la banda sonora se sitúa a la par que la jugabilidad en sí. La existencia de los videojuegos musicales prueba esto, ya que son juegos en los que tienes que “tocar” música para avanzar en la historia, o para mejorar las

puntuaciones obtenidas anteriormente e ir aumentando la dificultad de estas. Uno de los primeros (y más toscos o experimentales) ejemplos de este tipo de subgénero es el videojuego *Extase* (1991), una especie de juego de puzzles con música que funcionaba de manera interactiva según la forma de jugar. No fue hasta 1998 en el que un videojuego arriesgó con la implementación del baile dentro de su jugabilidad. Konami lanzó en ese año *Dance Dance Revolution*, un videojuego de recreativas en el que el jugador debía usar una alfombra de baile metálica con flechas para completar distintas canciones. A raíz de esta jugada de Konami, distintas compañías se lanzaron a la escena con diferentes propuestas: juegos de baile como *Pump it Up* o *In the Groove* (similares a *Dance Dance Revolution*), juegos de canto como *Singstar* o *Sing it* (se premia la entonación, principalmente), rítmicos como *Taiko No Tatsujin* o *Osu! Tatakae! Ouendan* (juegos de percusión pensado para el mercado japonés) o de instrumentos como *Guitar Hero* (primer videojuego que integraba guitarras y baterías de plástico para poder jugar, sustituyendo al clásico mando o controlador) o *Rock Band* (recogía el testigo de *Guitar Hero* y trataba de darle un enfoque diferente). Sin embargo, aunque *Dance Dance Revolution* fuera la chispa que comenzó todo este movimiento dentro de la industria, no podemos olvidarnos de citar el videojuego *PaRappa the Rapper*, ya que fue el primero que, en 1996, inició ese género que podríamos simplificar como apretar botones rítmicamente con la música. El éxito de este sector concreto de los videojuegos no es algo inexplicable, ya que “el pulso y el ritmo musical pueden mejorar significativamente la experiencia inmersiva [...] a través de un *flow* atractivo y el reto de ruptura” (Rietveld y Carbone, 2017, pp. 9), haciendo referencia, este último, al desafío de jugar en dificultades cada vez más altas e ir superándose a uno mismo.

Por otro lado, y aunque no se trate de videojuegos musicales, sí que existen aquellos en los que la música es una parte vital del corazón del propio juego. Un ejemplo muy característico de esto se trata de *Doom* (id Software, 2016) un *shooter* (juego de disparos) que basa su mecánica central en la existencia de música dinámica que cambia según la jugabilidad. Para el videojugador promedio es imposible imaginarse jugando a *Doom* sin las trazas de *heavy metal* que acompañan a su jugabilidad. Por otra parte, *Dark Souls 3* (FromSoftware, 2016) basa su eje central en derrotar a duros jefes finales, cada uno con su tema característico. En el juego, estos enemigos o *jefes finales* fueron programados para sincronizarse sutilmente con la música, con su tema. Como último ejemplo, *Devil May Cry*

5 (Capcom, 2019) es un juego de acción y aventuras, aunque la propia industria lo ha definido como un juego de acción glamurosa, ya que los combos que efectúe el jugador se puntúan dentro del propio juego cuanto más trabajados y completos sean, yendo de la D hasta la SSS de manera ascendente. Además, la particularidad de este juego radica en la implementación de un sistema de música dinámico acorde a dicha puntuación, comenzando casi de manera inexistente en la puntuación más baja, a la implementación de coros cuando se alcanza la S, hasta a nivel orquestal en la puntuación máxima.

Además, en consonancia con la sociedad actual (y como ya citamos anteriormente), el videojuego móvil tiene una potencia de mercado sin precedentes (Figura 2), nunca nada había movido tanto dinero como ese sector. Esto, evidentemente, se ve reflejado en la altísima presencia de videojuegos musicales en los *markets* de los *smartphones*: triunfos como *Cytus*, *Voez* o *Deemo*, de la empresa Rayark, el dominio del mercado oriental de la empresa Bushiroad con juegos como *BanG Dream! Girls and Party!* o *Love Live! School Idol Festival*, o ejemplos con jugabilidad más directa como *Piano Tiles 2*, de Cheetah Mobile, han repercutido enormemente en un mercado en el que los ingresos superan los 19 billones de dólares anuales.

Figura 2

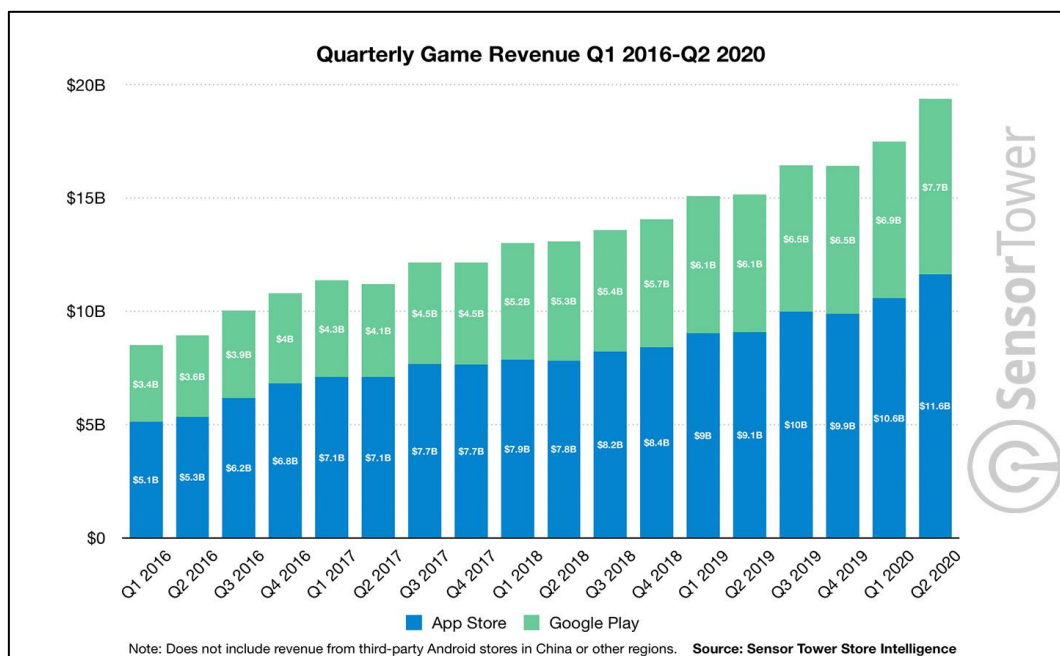


Figura 2. Ingresos trimestrales en iOS y Android (T1 2016 - T2 2020)

Por otra parte, cabe nombrar *grosso modo* la existencia de la VGM *fuera* del propio videojuego. La creación del chip de sonido para las consolas originó todo un movimiento dentro de la industria (Reid, 2018).

### 2.3. Videojuego y ludomusicología

Por tanto, entendemos que en la VGM coexisten dos campos de estudios: el de la musicología, que podemos definir *grosso modo* como un pensar y una reflexión sobre música a través de su lectura, escucha, escritura y análisis (Beard & Gloag, 2016) y el de la ludomusicología, referente a la investigación entre música y juego (Kamp, Summers & Sweeney, 2016; Iantorno, 2020). Esto nos lleva a pensar que, tal vez, esa rama de investigación tradicional que atañe a la música tenga que buscar nuevas vías, cambios en la forma para poder llevar a cabo estudios empíricos sobre la materia para, así, desarrollar contenidos educativos de manera comprensiva, justificada, eficaz y motivadora.

En esa línea, Abbate (2004) pide un nuevo campo de la musicología que trascienda la tradición. Para ello, propone tres enfoques filosóficos para la musicología: compromiso con la música como evento, como un ente inmediato y vivo; además, con la performatividad musical y la modernización de los debates fenomenológicos sobre música y la materialidad de su obra. De hecho, lo recalca van Elferen: “la música de videojuegos puede innovar tradiciones hermenéuticas preexistentes” (2020, pp. 3). Esta tradición radica en el más puro análisis de partituras que los musicólogos llevan a cabo desde finales del siglo diecinueve. Sin embargo, las tecnologías y el modelo de vida actual han llevado al compositor medio a variar su metodología, pasando de componer sobre el papel a hacerlo de forma dinámica, a través de la improvisación y grabación instantánea o mediante el uso de programas tipo *GarageBand*, *Logic Pro*, *Cubase* o *Ableton Live*. Es esta situación la que nos arrastra a la necesidad de nuevas metodologías analíticas para la VGM, que tiende a ser más un evento que un trabajo en sí, es inmediata e interactiva, e influencia directamente la percepción y fenomenología de la experiencia del juego (van Elferen, 2020).

Los cambios deben ir de la mano: si solo se cambia una parte de la ecuación esta ya no tiene sentido. Por ello, esos nuevos caminos dentro de la composición y de la percepción musical que han surgido a raíz de la VGM conllevan la creación o uso de nuevas metodologías analíticas. Las partituras van quedando atrás, pero no solo eso: su limitada



disponibilidad, la difusa barrera entre la pieza musical y los efectos de sonido y las dinámicas dependiendo de las acciones del jugador nos fuerzan a salir de la zona de confort del análisis metódico tradicional.

## 2.4. Significado y percepción

Otro aspecto para tener en cuenta a la hora de hablar de VGM es el significado que tiene esta para el jugador o consumidor y la influencia en la percepción de la escucha de este. La música, *per se*, tiene significado (Huovinen y Kaila, 2015; Margulis, 2017; Susino y Schubert, 2019), pero a la hora de valorar el sentido que tiene esta para el jugador y la manera en que este es influenciado, Herget (2019) establece que esta influencia y la interpretación del usuario se rige bajo cinco principios:

- Contextualización: la música ayuda a establecer aquello que se ve en su contexto.
- Percepción: es capaz de dar forma a la atmósfera del videojuego, así como de estimular la respuesta emocional del jugador hacia los protagonistas.
- Aspectos psicológicos: la música logra de transmitir o comunicar los pensamientos y sentimientos del personaje, así como sus relaciones con el resto.
- Previsión de la historia: la música orienta al espectador hacia dónde va a desarrollarse la historia.
- Interacción: por último, es capaz de influenciar la relación que tenga el jugador con el protagonista.

Por otra parte, la música de contenidos audiovisuales se suele reducir a su plano emocional (Cohen, 2010), sin embargo, esta es discursiva y multimodal (Porta, 2018) y puede tener información a nivel semántico o, incluso, pragmático, por lo que entendemos que puede analizarse desde el punto de vista de la semiótica que, a nivel básico, investiga la manera en la que un texto, dibujo, etc., representa una ‘cosa’ (Hart, 2014). La VGM está escrita para ser ‘seguida’, debe lograr comunicar una gran cantidad de información al jugador, así que debemos ser capaces de entender sus significados, ya que la interactividad de la VGM hace que los videojuegos sean complejos en su análisis (Hart, 2018).



Por ello, hemos decidido llevar a cabo este análisis de la banda sonora del videojuego *Journey* mediante el uso y aplicación de la Plantilla 3.0 (Porta y Ferrández, 2009; Porta, Morant y Ferrández, 2015). En palabras de los propios autores:

Este instrumento consta de 13 categorías (Sonido no musical y musical, Voz, Métrica y rítmica, Tipo de comienzo, Dinámica, Agógica, Género y estilo, Organización sonora, Cadencia, Modulación, Textura y plano sonoro) y 68 códigos como indicadores de los elementos más representativos de la música del entorno cotidiano dirigida a la infancia, tiene carácter cuantitativo y resulta de fácil aplicación. Su uso muestra los elementos musicales destacados reconocidos en muestras audiovisuales y de otros entornos. Permite revisar cualquier tipo de música mostrándola en perspectiva, formando parte de su entorno natural o audiovisual y compararla con otras. Finalmente permite analizar su importancia y presencia en la educación como elemento patrimonial, comunicativo o subsidiario tanto desde su vertiente melódica como armónica, rítmica, tímbrica o formal entre otros. (Porta, Morant y Ferrández, 2015, pp. 19)

Además, para ayudarnos en nuestro análisis y siguiendo los estudios realizados por Porta (1998, 2007 y 2013) y Porta Vilar y Navasquillo (2013), hemos decidido ordenar y secuenciar los contenidos del videojuego en un cronograma (ver páginas 14-18). Así, se facilita el acceso y entendimiento de la totalidad del juego, comprendiéndolo como las distintas partes que forman su conjunto.

### 3. Metodología

Para este trabajo se ha llevado a cabo una metodología mixta, ya que se analizan una combinación de datos cuantitativos y cualitativos: en primer lugar, hemos realizado una revisión bibliográfica entre los meses de noviembre de 2020 y abril de 2021, extrayendo todos los artículos de bases de datos como: Google Scholar, ERIC, la Universidad de Upsala y la Universidad Jaume I. Los estudios en ludomusicología, a pesar de ser de gran actualidad, escasean, por lo que hemos tenido que ampliar la criba inicial de artículos de 2010 en adelante a elegir algunos un poco más antiguos; concretamente, hemos seleccionado artículos a partir del año 2000. Además, otro de los motivos ha sido la existencia de estudios de gran relevancia en esos primeros años del siglo XXI. Hemos realizado la búsqueda principalmente en inglés por dos motivos: por una parte, la amplia variedad de artículos escritos en esta lengua en comparación al español y, por otra, por ser el idioma internacional para las publicaciones científicas. Por tanto, hemos empleado palabras clave como: *video games*, *video game music*, *musicology*, *ludomusicology*, *musical affect* o *sound*, así como sus variantes en español.

En segundo lugar, al tratarse este trabajo de un análisis de la banda sonora de un videojuego a través de la Plantilla 3.0, hemos utilizado unas tablas y cronogramas para ayudarnos a secuenciar y analizar el significado de la música en la narrativa de *Journey*. Concretamente, hemos usado la Plantilla 3.0 (Porta y Ferrández, 2009; Porta, Morant y Ferrández, 2015) y unos cronogramas de elaboración propia.

#### 3.1. Revisión bibliográfica

Hemos incluido artículos con los siguientes requisitos:

- Artículos científicos de relevancia para el tema, tanto de la vertiente más puramente musical como aquellos relacionados con otros aspectos de los videojuegos.
- Artículos en los que se analiza la banda sonora del videojuego, tanto de manera externa como insertada en la propia jugabilidad de este.
- Artículos que resaltan tanto la música como el sonido dentro del propio videojuego.

Por otra parte, hemos excluido artículos que:

- Artículos que analizaban un aspecto concreto de la banda sonora de un videojuego específico.
- Artículos que, si bien estaban relacionados con este o su temática resultaba interesante para esta investigación, eran Trabajos de Fin de Grado.

### 3.2. Comprensión de la BSO a través de la Plantilla 3.0

A la hora de analizar y comprender la banda sonora de un contenido audiovisual (en el caso de este trabajo, del videojuego *Journey*), creemos oportuno seguir un orden adecuado para unos resultados óptimos. En primer lugar, dentro de un proyecto de esta índole, se debe llevar a cabo una revisión bibliográfica, una lectura y análisis de artículos previos relacionados con este campo, para comprender y establecer el punto de partida.

En segundo lugar, una vez se tiene el clip a analizar (en los videojuegos hablamos del *walkthrough*, un vídeo con la partida entera), se procede a su división o secuenciación en las distintas partes que componen el grueso de la obra. Posteriormente, esto se organiza por medio de unos cronogramas que muestran qué pasa en cada escena y qué música suena en ellas (Porta, 2013).

Una vez creados el cronograma del contenido a analizar, se procede a aplicar la Plantilla 3.0 (Porta, Morant y Ferrández, 2015), que nos permite comprender qué es lo que se escucha en cada uno de los cortes que hayamos establecido previamente a través de los 13 parámetros en los que está dividida.

Para finalizar, se procede al análisis, comprensión y discusión de los resultados obtenidos tras aplicar dicha plantilla.

## 4. El videojuego *Journey*, su autor y su banda sonora

Para comprender mejor el trasfondo de *Journey*, en este apartado hablaremos, de forma escueta, del videojuego en sí y de su compositor.

### 4.1. *Journey*

*Journey* (2012) es el tercer juego de *thatgamecompany*, un estudio con sede en California presidido por Jenova Chen. Previo al lanzamiento de *Journey* sacaron *fLOW* (2007) y *Flower* (2009). Por otra parte, en 2019 sacaron su cuarto videojuego *Sky: Children of the Light*.

Jenova Chen detalla, en múltiples entrevistas, que un aspecto importante a la hora de definir la filosofía de la empresa es vertebrar cada nuevo juego en torno a las emociones que buscan despertar en el jugador, alejándose del estándar o del convencionalismo del resto de la industria de centrarse en la mecánica o las características propias del género del videojuego que estén creando. Cada parte del juego representa una etapa de la vida: al comenzar deambulamos por la infancia, todo es nuevo y ningún reto, por difícil que parezca, será insuperable; el contraste entra la libertad del principio y el confinamiento de la segunda parte representa la edad adulta o madurez: es una etapa oscura, hay amenazas externas y no somos infalibles, comenzamos a vislumbrar el final del viaje; este es una alegoría al propio fin de la vida humana, a la vejez, donde las cosas nos cuestan más, somos más sabios, pero más débiles, añoramos el pasado, viejos miedos o males vuelven a aparecer. Por último, y si ya el propio juego está abierto a interpretaciones, no será menos con el cierre de este: el paso al más allá, el jugador alcanza el nirvana, el cielo o, puesto de manera más metafísica, la liberación del espíritu al aceptar la muerte.

El mundo del juego existe sin ti, tú eres uno más que recorre su viaje y el entorno está hecho para ser explorable y aprender a jugar mientras se avanza; además, apuesta por recorrer el camino dos veces: en un primer momento, el jugador se expone a las mecánicas del juego, avanza, ve sombras de personajes como él recorriendo el mundo, pero no le presta mayor atención. Él es el jugador y recorre su periplo, su *Journey*, en soledad. Es al acabarlo cuando surge el pensamiento: “¿Qué pasaría si recorro este mundo con alguien a mi lado?”. Y el jugador descubre que esas sombras de otros avatares que ha visto a lo largo de su viaje son otras personas, otros jugadores que también están recorriendo su viaje

dentro del juego y pueden decidir recorrerlo juntos, compartirlo, estableciendo un intercambio emocional y forjando un vínculo.

## 4.2. Compositor

Austin Wintory, el compositor de *Journey*, nació en Denver, Colorado, en 1984. Su paso por la música se inició a los diez años de edad, cuando comenzó a tocar el piano y a componer, conmovido por las piezas de Jerry Goldsmith. Poco después, con 16 años, ya componía piezas para la orquesta del instituto, pero pronto vio que no le satisfacía componer para un solo medio, sino que quería abarcar distintas ramas. Así, Wintory ha acabado componiendo para conciertos, películas y videojuegos, entre otros.

Fue en la Universidad del Sur de California donde conoció a Jenova Chen y, junto a Nick Clarke, comenzaron el desarrollo de *Flow* (2007), siendo esta su primera creación para un videojuego. Sin embargo, la publicación de *Journey* en 2012 fue la que le sirvió para ganarse un hueco entre los más grandes. Esto dio pie a que se convirtiera en un compositor muy solicitado, pasando a componer las bandas sonoras de juegos como la trilogía *The Banner Saga* (2014, 2016 y 2018), la producción AAA *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), el multipremiado *Abzû* (2016) o uno de sus más recientes trabajos, *The Pathless* (2020).

En una entrevista realizada por BAFTA Guru, Wintory define su filosofía detrás de su ideal de compositor en tres puntos: en primer lugar, considera al género musical como algo superficial, siendo lo que caracteriza a cada compositor aquello que debe reflejar en sus obras; en segundo lugar, para Wintory los dos puntos más importantes a la hora de elegir su siguiente trabajo son sus compañeros y la oportunidad de creatividad musical que le vaya a suponer, incidiendo, sobre todo, en la química del equipo con el que vaya a trabajar; por último, valora enormemente el autoconcepto del ego que deben tener los compositores de renombre y que él mismo refleja en su persona, aunque se haya reconocido el trabajo de un compositor tanto por el usuario como por los analistas especializados, siempre hay que comenzar cada nuevo proyecto buscando superar al anterior, nunca dando por sentado que vaya a tener calidad en sí, sino buscando dársela (BAFTA Guru. 2018).

## 5. Resultados

Aunque *Journey*, por su propia jugabilidad y estructura, queda dividido en nueve partes (según cada una de las visiones que experimenta el jugador) más los créditos, para este trabajo hemos decidido dividirlo en cinco partes. Estas vendrán recogidas en un cronograma en el que, además, describiremos las escenas o momentos por los que el jugador esté pasando en ese momento, así como explicaremos el uso que se le da a la música dentro del propio universo del juego.

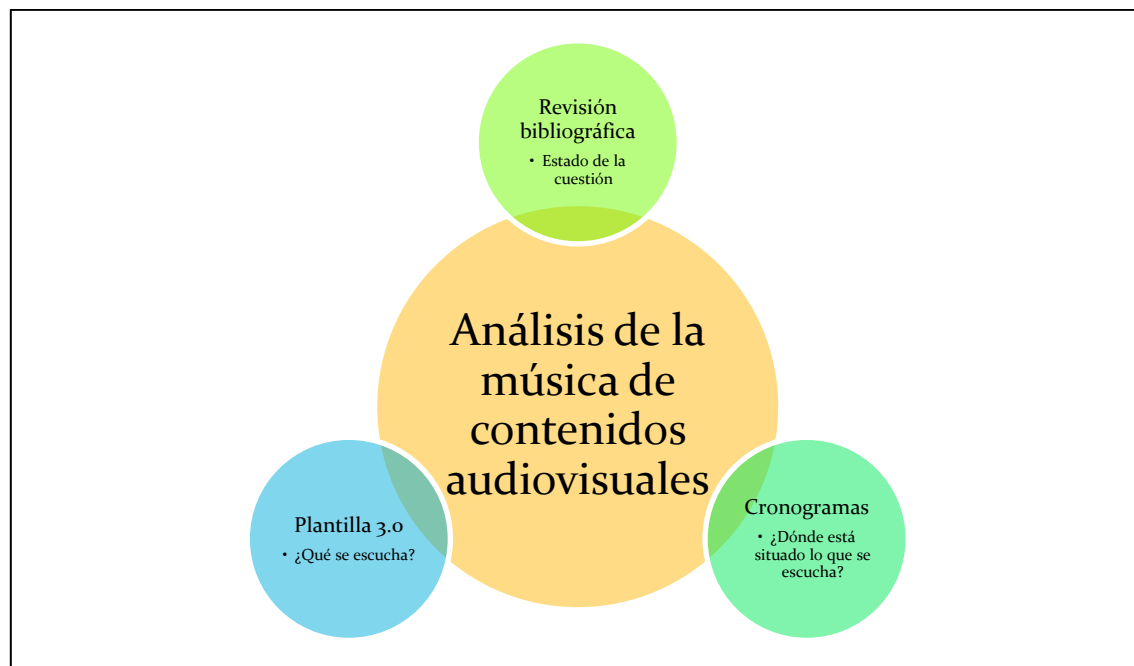
La duración de un videojuego es una característica subjetiva debido a diversos factores y al tipo de jugador: si es la primera vez que el este se enfrenta a él, si se lo conoce de memoria y avanza sin detenerse en exceso, si es un *speedrunner* (jugadores que buscan pasárselo lo más rápido posible, existiendo toda una cultura en torno a esto), o si es de los que buscan conseguirlo todo dentro del juego (llegar al nivel máximo, derrotar a todos los enemigos, conseguirlo todo, etc.). Por eso, y al contrario que muchas otras piezas de contenido audiovisual, un videojuego no puede encasillarse dentro de una duración determinada, aunque sí que existen estadísticas de duraciones medias según la tipología de la partida que se lleve a cabo.

### 5.1. Organización del análisis musical y herramientas

Para sintetizar la manera en la que hemos llevado a cabo nuestro análisis, en el siguiente gráfico (Figura 3) hemos querido plasmar, de manera sencilla, las diferentes acciones que hemos llevado a cabo. Con ello, buscamos hacer más comprensible la lectura del documento.

Si lo explicáramos de manera sencilla, tras una documentación previa hemos desarrollado y completado unos cronogramas que secuencian y temporalizan aquello que se oye y se ve dentro del videojuego para, posteriormente, aplicar la Plantilla 3.0 a los distintos cortes y comprender qué es lo que se escucha en cada uno de ellos. Así, hemos procedido al análisis narrativo de la banda sonora, definiendo su significado y uso dentro del juego.

*Figura 3*



*Figura 3. Diagrama síntesis de resultados. Elaboración propia.*

## 5.2. ¿Dónde se sitúa aquello que se escucha? Cronogramas

A continuación aparece, como *Figuras 4-8*, el cronograma del videojuego íntegro. Como ya dijimos anteriormente, queda dividido en cinco secciones: *Infancia*, *Madurez*, *Vejez*, *Muerte* y *Créditos*. Cabe mencionar tres cosas: en primer lugar, hemos decidido no añadir un apartado para el carácter diegético o no de las piezas, pues concluimos que este permanece como no diegético durante todo el videojuego; en segundo lugar, aunque no pertenezca a la línea narrativa del juego, hemos incluido los créditos dentro del análisis de la obra por contar con parte de la banda sonora de Wintory; por último, parte del juego cuenta con piezas extraídas de la banda sonora en sí, sin ser explícitamente estas, sino mezclas de partes que logran dar coherencia y progresión a la narrativa, por ello, nos referiremos a ellas como *mezclas*.

Figura 4.

Secciones	Sección 1			
Título	Infancia			
Partes	Corte 1	Corte 2	Corte 3	Corte 4
Nombre	Comienzo	Puente	Desierto	Descenso
Crono	0'0" – 7'49"	7'49"-15'15"	15'15"-26'34"	26'34"-33'37"
Temas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Call</i></li> <li>• <i>First Confluence</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mezcla</i></li> <li>• <i>Second Confluence</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Threshold</i></li> <li>• <i>Third Confluence</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Road of Trials</i></li> <li>• <i>Fourth Confluence</i></li> </ul>
Escena	El juego comienza con una secuencia de introducción en el desierto hasta dar con el avatar protagonista, momento en el que el jugador gana control sobre este y debe ir avanzando por el desierto y encontrar los retazos de su bufanda, elemento clave que le ayuda a volar. En su periplo, encuentra templos donde, mediante pinturas rupestres, el jugador va descubriendo la historia interna del juego. La escena termina con la activación del primer tótem y conociendo, con ello, a la entidad superior, que otorga al jugador su primera visión.	El personaje pasa a otra zona de desierto en la que debe liberar trozos de bufanda de distintos puntos del mapa para que estos creen un puente y poder, así, seguir avanzando. Además, logra aumentar su propia en varias ocasiones y descubre un nuevo templo. Así mismo, da con un nuevo tótem con el que la entidad superior le da su segunda visión.	En esta tercera zona de desierto (más vasta y abierta), el protagonista sigue avanzando en dirección a la montaña. Aquí descubre una especie de criatura voladora formada por retazos de bufanda que le orientan. Además, aparte de aumentar la suya propia y descubrir dos templos, encuentra una única flor en medio del desierto. Descubre un nuevo tótem y, con ello, su tercera visión. Tras esta, un gran número de criaturas voladoras quedan libres y el personaje monta en ellas para seguir avanzando.	El personaje comienza a descender deslizándose montaña abajo por el desierto, pasando a través de diversas zonas en ruinas, mientras le acompañan las criaturas. Tras un pequeño inciso en un llano en el que libera un mayor número de estas y descubre un nuevo templo, continúa su descenso por unas dunas doradas bañadas por el sol del atardecer hasta caer a la oscuridad. Aquí, descubre un templo y un tótem. Tras su cuarta visión, se adentra en la oscuridad de los túneles.

Figura 4. Cronograma desde el Corte 1 hasta el Corte 4



Figura 5.

Secciones	Sección 2	
Título	Madurez	
Partes	Corte 1	Corte 2
Nombre	Túneles	Templo
Crono	33'37" – 40'12"	40'12" – 49'58"
Temas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Temptations</i></li> <li>• <i>Descent</i></li> <li>• <i>Fifth Confluence</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Atonement</i></li> <li>• <i>Final Confluence</i></li> </ul>
Escena	<p>El personaje deja atrás la luz y el confort del desierto para adentrarse en los túneles, una zona lúgubre. A través de ella, descubre nuevos puntos en los que aumentar su bufanda, así como un templo. Temáticamente, estos túneles simbolizan la oscuridad, la profundidad del océano, mostrando 'algas' o 'medusas' hechas de retazos de bufanda. A lo largo de este recorrido, al jugador le acompaña un animal acuático hecho de bufanda y, llegado a cierto punto, una gran bestia lo devora. Con esto, el jugador aprende a temer a este nuevo reto, pues entiende que él también podría ser devorado. Recorre toda la zona evitando ser devorado por este enemigo hasta llegar a un nuevo tótem al fondo de los túneles, una zona segura en la que, nuevamente, la deidad le brinda con una visión.</p>	<p>Al fondo de los túneles, el protagonista llega a una especie de templo subterráneo y divisa una luz penetrando por una abertura en la cima. En esta zona, tiene que activar unos mecanismos semejantes a los templos que van llenando la sala de 'agua' para, así, poder ir ascendiendo con la ayuda de las habilidades de vuelo de la bufanda y de las 'medusas' y criaturas hechas de retazos de esta. En su ascenso, encuentra un nuevo templo y nuevos fragmentos de su bufanda. Además, aparece una especie de dragón chino hecho de bufanda que le ayuda a seguir ascendiendo. Una vez llega a la cima, el jugador encuentra un nuevo tótem y la deidad, por última vez, le muestra una visión y se descubre que esta muestra el periplo del jugador, tanto su camino recorrido como el último paso que le queda. Por último, deja atrás el templo.</p>

Figura 5. Cronograma de los cortes 5 y 6

Figura 6.

Secciones	Sección 3
Título	<b>Vejez</b>
Partes	Corte 1
Nombre	<b>Montaña</b>
Crono	49'58" – 1h 05'07"
Temas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mezcla</i></li> <li>• <i>The Crossing</i></li> <li>• <i>Reclamation</i></li> <li>• <i>Nadir</i></li> </ul>
Escena	<p>Tras dejar atrás el templo el personaje da, por fin, con la montaña, cubierta de nieve. Al comenzar su ascenso, vislumbra cómo una criatura cae, inerte, a su lado. El frío y la dureza de esta etapa hace que el poder de su bufanda merme, siendo casi inútil su uso. El jugador debe avanzar y, en su camino, se topa con enormes bestias voladoras que buscan impedir su paso; debe esconderse de ellas, avanzar sin ser visto. Además, grandes tormentas de nieve ralentizan su progresión, teniendo que buscar cobijo en distintos lugares. Sorteando los impedimentos descubre un templo cerca de un puente. Tras cruzarlo, llega a una parte de la montaña con más nieve, más empinada y con bestias voladores patrullando en su busca. Para evitarlas, debe avanzar escondiéndose en ruinas derruidas, descubriendo otro templo a medio camino. Una vez consigue superar la zona de la montaña vigilada por las bestias, el jugador avanza por un cañón junto a algunas criaturas y por las ruinas de un antiguo castillo. Por fin, llega hasta el último tramo. Entre rayos y un vendaval, a través de una poderosa tormenta de nieve, comienza a ascender. Debe llegar hasta la cima, pero nota que, cada vez, tiene menos fuerza, cada vez sus pasos se hacen más cortos, lentos y torpes. El fuerte viento le arranca la bufanda. La borrasca amaina, pero su avance sigue siendo inexacto. Tras el enorme esfuerzo, exhala su último aliento y cae derrumbado, inerte, al suelo.</p>

Figura 6. Cronograma del Corte 7

*Figura 7.*

Secciones	Sección 4
Título	<b>Muerte</b>
Partes	Corte 1
Nombre	<b>Cima</b>
Crono	1h 05'07" – 1h 12' 13"
Temas	· <i>Apotheosis</i>
Escena	El jugador yace rodeado por seis deidades, que le reviven y le otorgan una nueva bufanda. Con ella, parte hacia el más allá, dejando atrás bestias y oscuridad, para llegar hasta una montaña nevada y bañada por la luz de un sol resplandeciente. Aquí, el protagonista debe avanzar casi volando, ayudándose de su nueva bufanda y de los retazos y criaturas hechos de estos que va encontrándose por el camino. Avanza remontando cascadas y acompañado por distintos tipos de seres (voladores, medusas, dragones chinos) que le orientan, le guían. Llegando a la cima, el avatar ya no requiere de ayuda externa, pues un haz de luz le da fuerza y poder para seguir ascendiendo hasta la cima de la montaña. Una vez ahí, camina en dirección a su destino. Recorriendo la nieve resplandeciente con paso firme y seguro, alcanza su destino y desaparece en el horizonte.

*Figura 7. Cronograma del Corte 8*

*Figura 8.*

Secciones	Sección 5
Título	Créditos
Partes	Corte 1
Nombre	Reencarnación
Crono	1h 12'13" – 1h 17'29"
Temas	· <i>I Was Born for This</i>
Escena	Una vez el jugador termina la partida, la cámara enfoca a la montaña, justo al lugar donde este había desaparecido y, del hueco que hay en la cima, surge un haz de luz, una especie de lenta estrella fugaz que comienza a recorrer todos aquellos lugares por los que el jugador ha pasado hasta caer, al final de su camino, en el punto inicial del juego. Así, comienza el ciclo una vez más.

*Figura 8. Cronograma del Corte 9*

### 5.3. ¿Qué se escucha en *Journey*? Plantilla 3.0

A continuación, como figuras 9 y 10, aparece la Plantilla 3.0 con los nueve cortes que conforman la totalidad de *Journey*.

Figura 9.

			C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1.	Sonido no musical		X	X	X	X	X	X	X	X	
2.	Sonido Musical										
	2.a. Fuentes sonoras (no excluyentes)	2.a.4. cordófono	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		2.a.5. aerófono	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		2.a.6. membranófono	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		2.a.7. idiófono	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		2.a.8. electrófono	X	X			X		X		
	2.a.9. otros (especificar)										
	2.b. No se puede determinar	2.b.1. breve									
2.b.2. inaudible											
3.	Voz										
	3.a. cantada	3.a.1 hombre									
		3.a.2 mujer o niño									X
		3.a.4. grupo de voces									
		3.a.5. otros (especificar)									
	3.b. Sin voz (instrumental)		X	X	X	X	X	X	X	X	
3.c. No se puede determinar	3.c.1. breve										
	3.c.2. inaudible		X								
4.	Métrica y rítmica										
	4.a. Tempo	pulsos/minuto	65	60	130 - 65	150 - 60	60	80	70	110	60
	4.b. Binario		X	X		X				X	X
	4.c. Ternario				X		X	X	X		
	4.d. Otros (especificar)									6/8	6/8
	4.d. No se puede determinar	4.d.1. breve									
		4.d.2. inaudible									
5.	Tipo de comienzo										
	5.a. Tético			X	X	X	X	X	X	X	X
	5.b. Anacrúsico										
	5.c. Acéfalo										
	5.d. No se puede determinar	5.d.1. breve									
		5.d.2. inaudible		X							
6.	Dinámica										
	6.a. Con Variación		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	6.b. Sin Variación										
	6.c. No se puede determinar	6.c.1. breve									
		6.c.2. inaudible									
7.	Agógica										
	7.a. Accelerando					X	X	X	X	X	
	7.b. Ritardando		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	7.c. Sin Variación										
	7.d. No se puede determinar	7.d.1. breve									
		7.d.2. inaudible									

Figura 9. Plantilla 3.0. Fuente: Porta, A., Morant, F. y Ferrández, R. La Plantilla 3.0

Figura 10.

		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
8.	<b>Género y estilo</b>									
	8.a. Académica occidental									
	8.b. Géneros populares s. XX									
	8.c. Tradición/Folklorico									
	8.c.1. propio									
	8.c.2. externo									
	8.d. Otros (especificar)	Banda Sonora Original								
	8.e. No se puede determinar									
	8.e.1. breve									
	8.e.2. inaudible									
9.	<b>Organización sonora</b>									
	9.a. Tonalidad	(tónica)	Si	Si	Fa#	La	Fa	Re	Mi	Si
	9.b. Tonal	9.a.1. mayor								
		9.a.2. menor	X	X	X	X	X	X	X	X
	9.c. Modal									
	9.d. Otros									
	9.e. No se puede determinar	9.e.1. breve								
		9.e.2. inaudible								
10.	<b>Cadencia</b>									
	10.a. Termina en Cadencia	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	10.b. Es conclusiva	X	X	X		X	X	X	X	X
	10.c. Otros				Rota					
	10.d. Cortado (por edición)									
	10.e. No se puede determinar	10.e.1. breve								
		10.e.2. inaudible								
11.	<b>Modulación</b>									
	11.a. Modula			X		X	X	X		
	11.b. No modula	X	X		X				X	X
	11.c. No se puede determinar	11.c.1. breve								
		11.c.2. inaudible								
12.	<b>Textura sonora</b>									
	12.a. Homofónica									
	12.b. Monodía acompañada	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	12.c. Polifónica									
	12.d. No se puede determinar	12.d.1. breve								
		12.d.2. inaudible								
13.	<b>Plano sonoro</b>									
	13.a. Música como figura									
	13.b. Música como fondo	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	13.c. No se puede determinar	13.c.1. breve								
		13.c.2. inaudible								

Figura 10. Plantilla 3.0. Fuente: Porta, A., Morant, F. y Ferrández, R. La Plantilla 3.0

## 5.4. Análisis de los resultados

En este apartado comenzaremos nuestro análisis partiendo de los resultados extraídos de la Plantilla 3.0; además, se hará de manera ordenada siguiendo la progresión lógica del juego. Aunque hayamos dividido la obra en nueve partes, debemos dejar claro que solo ocho de estas muestras el juego en sí, véase, el jugador moviendo al viajero o personaje. La parte restante, la de los créditos, no muestra jugabilidad, sino un final del juego que da esencia y sentido a nuestro análisis. Así mismo, hemos querido dejar fuera una parte a la cual podríamos llamar inicial, ya que se trata al menú del juego; este, aunque cuente con la pieza *Nascense*, consideramos que debe separarse del resto de la obra, pues no contribuye a construir la narratividad del juego.

Por tanto, la banda sonora de *Journey* consta de 18 piezas musicales compuestas por Austin Wintory. Podemos considerar que esta es variada en cuanto a aspectos tales como la métrica, (ya que se mueve entre los tempos *Lento* en los cortes C1, C2, C4, C5 y C9, *Andante* en los cortes C6 y C7 y *Allegro* en los cortes C3, C4 y C8) y la tonalidad, pues hay temas en Sim, Fa#m, Do, Fam, Rem y Mim; más adelante profundizaremos en esto. Por otra parte, la totalidad de la banda sonora sigue un estándar en cuanto al sonido musical, la tonalidad, la textura sonora, el tipo de comienzo y el plano sonoro, ya que el repertorio, aunque diverso, mantiene una constante de aerófonos, cordófonos, idiófonos y membranófonos, contando esporádicamente con algún sonido más electrónico para originar estridencias; debemos recalcar que, predominantemente, los instrumentos principales son la flauta, la viola, el chelo y el arpa. Por otra parte, toda la obra está compuesta por tonos menores, además de ser una monodia acompañada en su totalidad donde la música actúa como fondo de principio a fin, nunca de forma diegética.

Siguiendo en esa línea, la totalidad de las canciones son instrumentales a excepción del tema *I Was Born For This*, cuya letra es un compendio de distintas frases extraídas de libros famosos en sus idiomas de origen (La Eneida, La Ilíada y Beowulf, así como un haiku de Matsuo Bashô y la famosa frase de Juana de Arco).

Por otra parte, a lo largo del juego escuchamos diversos sonidos que, sin ser musicales, dan sentido y fuerza a la idea que busca transmitir. En la siguiente lista aparecen las distintas fuentes sonoras que escuchamos a lo largo del juego:

- El andar por el desierto, tanto las pisadas como el sonido al deslizarse por una duna. Así como el viento o, incluso, cascadas de arena y de agua.
- Los pequeños “gorjeos” que emite el jugador, usando así una especie de poder o magia tanto para comunicarse con las criaturas como para lograr ampliar su bufanda.
- Los rugidos de las bestias de los túneles.
- El sonido que emiten los puntos donde se puede ampliar la bufanda, así como el de esta siendo extendida.
- Al usar su bufanda y volar.
- Distintos mecanismos como apertura de puertas.
- El sonido de las propias criaturas.
- En la recta final del juego, el andar por la nieve y los vendavales y truenos, además del sonido de la bufanda congelándose.

Los cuatro primeros cortes pertenecen a la parte que hemos denominado Infancia. El jugador comienza su viaje en medio de un desierto, tiene libertad para avanzar o tomarse su tiempo para explorar. Los dos primeros son pausados, lentos y de compás binario, además, abunda la figura del *Ritardando* y terminan en cadencia conclusiva. Una característica importante de ambos se trata de su tonalidad, ya que están en Sim y que, temáticamente, enlaza con las últimas partes, como veremos más adelante. A su vez, cabe recalcar la presencia, principalmente, de la flauta, el chelo y el arpa; más concretamente, lo primero que escuchamos es el chelo. Por otra parte, en los cortes tres y cuatro, el jugador comienza a explorar un terreno mayor y a descubrir nuevos elementos del entorno. Esto se ve reflejado en la música, ya que comienzan a aparecer piezas de tempos más rápidos, llegando a los 150 BPM. El tercer corte se caracteriza por comenzar con un tempo *Allegro* al comienzo para reducir a *Lento* cuando el jugador contempla la visión. Durante esta parte, la tonalidad de la música está en Fa#m y es de compás ternario. Con esto, el compositor refleja la nueva libertad del viajero, proporcionándole unos ritmos más dinámicos y, al usar un nuevo compás y una nueva tonalidad, ofrecerle nuevas experiencias. Además, suena la viola como instrumento principal por primera vez. Justo al terminarla escena, la música cambia bruscamente durante breves segundos con la melodía de lo que será el siguiente tema. Así, el fin del tercer corte y el comienzo del cuarto quedan enlazados musicalmente. Esta última parte de la Infancia cuenta, nuevamente, con unos tempos que oscilan entre los 150 y los 60 BPM. Evidentemente, estamos ante un momento crucial para el viaje del jugador ya que, rodeado de criaturas voladoras, comienza un descenso frenético por una



enorme montaña de arena a través de antiguas ruinas. Además, sumado a una tonalidad de Lam (y teniendo en cuenta que su relativo mayor es Do) y a la aparición, por primera vez, de la orquesta, esta parte invita a la diversión y al disfrute. La infancia acaba, como no puede ser de otra forma, de manera brusca y casi violenta. El viajero cae en la oscuridad y, tras una nueva visión, la pieza musical del final del cuarto corte termina en una cadencia rota de I – V – VI, consiguiendo, así, recalcar la incomodidad de la nueva situación, de dejar atrás la infancia.

En los cortes cinco y seis el jugador se adentra en la etapa de Madurez de su viaje. Deja atrás la luz, el espacio y la libertad que le proporcionaba el desierto para adentrarse en un paisaje oscuro, pero bello, poniéndole en tensión y alerta. Esta sensación se ve reforzada gracias a la música de estas dos partes. El primero de los cortes retoma un tempo más pausado, *Lento*, de compás ternario y con una nueva tonalidad (Fam) que desestabiliza aún más al jugador. Además, comienza con un sonido electrónico estridente. Una parte de gran relevancia para la progresión del cuerpo musical de esta obra recae en el uso de los instrumentos principales, ya que la viola y el arpa siguen acompañando al jugador incluso por estas profundidades, mientras que el chelo y la flauta desaparecen, como si formaran parte de la superficie. Además, con la presencia de las enormes bestias, aparece la figura del *Accelerando*, enfatizando la tensión que siente el jugador al sentirse, por primera vez, amenazado. En el segundo corte, el viajero llega a una especie de templo que debe ir ascendiendo. Cuenta con un tempo algo más ligero (pasando de los 60 BPM del corte anterior a 80 en este) y un cambio de tonalidad a Re menor; además, sigue siendo una parte escrita en compás ternario y, aunque aparezca la figura del *Accelerando* como en el corte anterior, en este caso no implica tensión, sino excitación por ir ascendiendo a la superficie.

*Journey* nos muestra la etapa de Vejez en forma de montaña cubierta de nieve, donde el ascenso hasta la cima (la última etapa del viaje) se hace más dura. Aparte de esta situación, el jugador ve como la tormenta de nieve le hace perder los poderes que le brinda la bufanda. Está a merced de las inclemencias del tiempo y de las bestias que le atacarán si le ven. La tonalidad en Mi menor y un tempo *Adagio* algo más lento que en el corte anterior (70 BPM) se usan, en este corte siete, con un acercamiento doble: brinda una cierta seguridad al jugador en ciertas partes con melodías tranquilas y pausadas mientras que, por otra parte, mantiene este tempo en ciertas frases frenéticas cuando el jugador siente la

amenaza de las bestias o cuando ya asciende el último tramo de la montaña, a través de la tempestad. Un momento de gran relevancia en este corte es el *fade out* que ocurre de cara al final. La ausencia de música en el último tramo es de vital importancia para incidir y recalcar en el viajero, en su esfuerzo, su agonía, está llegando al final pero no puede más. Solo se oye el sonido de sus pasos hasta que, finalmente, cae a la nieve.

Por último, aún dentro del contexto juego y su jugabilidad, tenemos el corte 8 y la *Muerte*. El avatar, rodeado por las seis deidades de las visiones que ha tenido a lo largo de su viaje, es resucitado y enviado al más allá. Así, este vuelve a la montaña, pero ya no está nevada ni rodeada de tormentas y ventiscas, sino que cambia a un lugar incluso mágico, en el que las antiguas bestias pasan a ser criaturas enormes de tela, el jugador ve como no solo vuelven los poderes de su bufanda, sino que estos son más poderosos de lo que nunca fueron. Por tanto, este último tramo se hace sencillo, incluso divertido, ya no hay sufrimiento. Sigue existiendo el objetivo de llegar a la cima, pero el camino se torna incluso paradisiaco. Esto se ve reflejado en la música de esta parte. Por primera vez, el compás cambia a un 6/8 y a un tempo *Moderato*, consiguiendo un dinamismo fresco. Además, y como ya afirmamos antes, la tonalidad de esta pieza enlaza con la de los dos primeros cortes, en tanto que vuelve a estar en ese Si menor del comienzo del juego y, por otra parte, acaba con el chelo en solitario, tal como comenzó. Con el jugador llegando, al fin, a la cima, el tema cierra en cadencia conclusiva; había un objetivo y se ha cumplido.

Tras acabar el viaje, *Journey* nos brinda, en forma de créditos, una nueva escena y pieza musical. De la cima de la montaña aparece una luz, una especie de estrella fugaz que va recorriendo, en orden inverso, todos aquellos lugares por los que ha pasado el viajero hasta llegar y caer en el punto inicial del juego. Esta pieza mantiene la tonalidad de Si bemol de las dos primeras del juego, cerrando así el ciclo iniciado al comienzo del viaje: el personaje, tras morir, vuelve al punto de partida para empezar un nuevo viaje reencarnándose en un nuevo avatar. Además, debemos recalcar que esta es la única cantada de toda la obra. Con un tempo *Lento* y con compás binario, una voz femenina entona una letra extraída de obras clásicas que siguen el arquetipo del periplo del héroe de Joseph Campbell (1949): *Beowulf*, La *Ilíada* y La *Eneida*, así como un haiku de Matsuo Bashô o la famosa frase de Juana de Arco y que da título a la pieza: *I Was Born For This*.

## 6. Discusión, limitaciones e investigaciones futuras

El objetivo principal de este trabajo ha sido el de estudiar la música y su significado en la narrativa de *Journey*, así como sus posibles implicaciones o usos en la educación. Por una parte, el enfoque multidisciplinar que hemos llevado a cabo para el análisis nos ha parecido bastante efectivo. La suma de marco teórico junto al uso de cronogramas y la Plantilla 3.0 nos parece una simbiosis de alta eficacia para ello.

La música de videojuegos tiene una vertiente dinámica que hace que sean necesarias nuevas metodologías analíticas; pueden analizarse las piezas fuera del contexto, pero fueron creadas para este, con lo que estaríamos dejando información por el camino. Por ello, consideramos que la Plantilla 3.0 es una herramienta de alta fidelidad a la hora de llevar a cabo un estudio de este tipo.

Es precisamente este dinamismo inherente a la música de videojuegos lo que la convierte en una herramienta perfecta para trabajar contenidos en un ámbito educativo, tanto a nivel de composición como de análisis. Creemos que, debido a la alta presencia de los videojuegos en la sociedad y siendo una de las principales herramientas de entretenimiento, su uso en la educación puede dar lugar a resultados positivos y al fomento de la motivación intrínseca del alumnado.

Debemos recalcar que una de las mayores limitaciones de este trabajo ha sido la relativa a la falta de tiempo de cara a su experimentación. No hemos podido llevar a cabo ninguna situación de aprendizaje en la realidad. Por ello, creemos plausible llevar a cabo futuras investigaciones en las que esto se realice de manera eficaz, con una temporalización y contenidos realistas dentro del currículo pertinente.

## 7. Conclusiones

*Journey* es uno de los más claros ejemplos a la hora de recalcar la importancia de la música dentro de una obra audiovisual; en este caso, un videojuego. Para el análisis realizado en este trabajo de su BSO se ha querido dar muestra de su estructura estableciendo un orden secuencial del videojuego gracias a un cronograma dividido en nueve cortes que, posteriormente, analizamos guiándonos por los resultados de la Plantilla 3.0 mostrando, así, una lógica y razón de ser para cada pieza musical según en qué momento del viaje se halle el personaje.

Por otra parte, si nos adentramos en el significado de este viaje en sí, de su paso por las distintas etapas de la vida y su posterior reencarnación, vemos una conexión entre el comienzo y el final del juego, un hilo conductor en forma de piezas en tonalidad de Si menor que proporcionan una sensación de bienestar y de reposo: el viajero parte y acaba en el mismo punto.

Grosso modo, podemos concluir afirmando que la BSO de *Journey* se vertebra de manera coherente con aquello que desea mostrar o enfatizar dentro del juego: a través del uso de cuatro instrumentos principales (chelo, viola, flauta y arpa), siempre actúa como fondo en forma de monodia acompañada; además, todas las piezas acaban en cadencia conclusiva excepto la del cuarto corte, simbolizando el fin de la infancia, de la etapa de ternura e inocencia, mediante una cadencia rota. Creemos bastante importante recalcar, para finalizar, la tonalidad de la banda sonora en su conjunto pues, aunque esta varía, siempre está en tonos menores, consiguiendo así transmitir un sentimiento o sensación de solemnidad a lo largo de todo el juego.

Un viaje o periplo es un acto solemne y mágico, un reto movido por el deseo de exploración, el aprendizaje y la curiosidad. En palabras de Rosalía de Castro: “Veo mi camino, pero no sé a dónde conduce. Es no saber a dónde voy lo que me inspira a recorrerlo”.

## 8. Referencias

- Abbate, C. (2004). Music—Drastic or Gnostic? *Critical Inquiry*, 30(3), 505-536.  
<http://doi.org/10.1086/421160>
- BAFTA Guru. (2018, 14 de junio). *How to compose for games | “Figure out what makes you you and embrace it” | Austin Wintory* [Video]. Youtube. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=SR9yPJh5Wvs&ab\\_channel=BAFTAGuru](https://www.youtube.com/watch?v=SR9yPJh5Wvs&ab_channel=BAFTAGuru)
- Beard, D. y Gloag, K. (2016) *Musicology: The Key Concepts*. Routledge.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton, N.J: Princeton University Press.
- Cohen, A. (2010). Music as a source of emotion in film. En P. N. Juslin y J. A. Sloboda (Eds.), *Music and emotion: Theory and research* (pp. 249–272). Oxford University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Condis, M. (2020). Sorry, Wrong Apocalypse: Horizon Zero Dawn, Heaven’s Vault, and the Ecocritical Videogame. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 20(3). <http://gamestudies.org/2003/articles/condis>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 11-28.
- Green, A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in The Last of Us. *Games and Culture*, 11(7–8), 745–763.  
<https://doi.org/10.1177/1555412015579489>

- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Hart, I. (2014). Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music. *Musicology Australia*, 36(2), 273-290.  
<https://doi.org/10.1080/08145857.2014.958272>
- Hart, I. (2018). *Ludomusicological Semiotics: Theory, Implications and Game Studies*. Sydney Conservatorium of Music.
- Herget, A. (2019). On music's potential to convey meaning in film: A systematic review of empirical evidence. *Psychology of Music*, 49(1), 21-49.  
<https://doi.org/10.1177/0305735619835019>
- Herget, A. (2020). Well-known and unknown music as an emotionalizing carrier of meaning in film. *Media Psychology*, 24(3), 385-412.  
<https://doi.org/10.1080/15213269.2020.1713164>
- Hughes, Scott. (2015). Get Real: Narrative and Gameplay in the Last of Us. *Journal of Comparative Research in Anthropology & Sociology*, 6(1), 149-154.
- Huovinen, E., y Kaila, A.-K. (2015). The Semantics of Musical Topoi: An Empirical Approach. *Music Perception*, 33(2), 217-243. <https://doi.org/10.1525/mp.2015.33.2.217>
- Hutchings, P. E. y McCormack, J. (2020). Adaptive Music Composition for Games. *IEEE Transactions on Games*, 12(3), 270-280. <http://doi.org/10.1109/TG.2019.2921979>
- Iantorno, M. (2020). GameSound, Quantitative Games Analysis, and the Digital Humanities. *Digital Studies/le Champ Numérique*, 10(1), 2.  
<http://doi.org/10.16995/dscn.319>

- Jørgensen, K. (2008). Left in the dark: playing computer games with the sound turned off. En K. Collins, (Ed.), *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media* (pp.163-176). Ashgate.
- Kamp, M., Summers, T. y Sweeney, M. (2016). Introduction. En *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* (pp. 1-7). Sheffield, United Kingdom: Equinox.
- Mainer, B. y Vega, P. (2015). El juego del narrador-lector-personaje en el universo transmedia de Los Ríos de Alice. *Álabe*, 12, 1-19.  
<http://dx.doi.org/10.15645/Alabe2015.12.3>
- Margulis, E. (2017). An exploratory study of narrative experiences of music. *Music Perception*, 35, 235-248. <https://doi.org/10.1525/mp.2017.35.2.235>
- Newzoo Games. Global Games Market Report: An Overview of Trends & Insights, San Francisco, 2018.
- Porta, A. (1998). El metrónomo pulsional de “El Rey León: análisis de la banda sonora. EPISTEME.
- Porta, A. (2007). Músicas públicas, escuchas privadas: Hacia una lectura de la música popular contemporánea. Valencia: Universitat de València.
- Porta, A. y Ferrández, R. (2009). Elaboración de un instrumento para conocer las características de la banda sonora de la programación infantil de televisión. *RELIEVE*, 15(2), 1-18. <https://doi.org/10.7203/relieve.15.2.4155>
- Porta, A. (2013). Explorando los efectos de la música del cine en la infancia. *Arte, individuo y sociedad*. 26(1), 83-99. [http://doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2014.v26.n1.40384](http://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2014.v26.n1.40384)
- Porta, A., Peñalver, J. M. y Morant, R. (2013). Music of the inaugural ceremony of London 2012: A performance among bells. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 44(2), 253-276.

- Porta, A., Morant, R. y Ferrández, R. (2015). La Plantilla 3.0, un instrumento para conocer la música de la infancia. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 12, 11-28. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RECIEM.2015.v12.43172](https://doi.org/10.5209/rev_RECIEM.2015.v12.43172)
- Porta, A. (2018). The Music that Children Listen to in Movies, Series and TV Documentaries. An Empirical Study on its Meaning. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 49, 311-332.
- Reece. (24 de julio de 2015). *Journey 100% Walkthrough Part I The Beginning* [Video]. YouTube. Obtenido de <https://youtu.be/ngPzGHErpKA>
- Reid, G. (2018). Chiptune: The Ludomusical Shaping of Identity. *The Computer Games Journal*, 7, 279–290. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0070-y>
- Revuelta, F. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*. 33.
- Revuelta, F. y Guerra J. (2015). Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 3, 105-120.
- Rietveld, H.C., y Carbone, M. B. (2017). Introduction: towards a polyphonic approach to games and music studies. *Game: The Italian Journal of Game Studies*, 1(6).
- Roth, C., van Nuenen, T., y Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox. En: Rouse, R., Koenitz, H. y Haahr, M. (Eds), *Interactive Storytelling*. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7)
- Sánchez-Olmos, C. y Viñuela, E. (2019). Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de *Los ríos de Alice* de Vetusta Morla y Delirium Studios, *Icono* 14, 17(1), 60-82. <http://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1242>



Susino, M., y Schubert, E. (2019). Cultural stereotyping of emotional responses to music genre. *Psychology of Music*, 47(3), 342–357.

<https://doi.org/10.1177/0305735618755886>

van Elferen, I. (2020). Ludomusicology and the New Drastic. *Journal of Sound and Music in Games*, 1, 103-112. <http://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.1.103>

Tomlinson, G. (2003). Musicology, Anthropology, History. En Clayton, M, Herbert, T. y Middleton, R. (Eds.). *Cultural Study of Music: a critical introduction* (pp. 31-44).

Wulf, T., Bowman, N. D., Velez, J. A., y Breuer, J. (2020). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.1037/ppm0000208>

## 9. Webgrafía

<https://thewellredimage.com/2016/02/29/i-was-born-for-this-lyrics-journey/>

## 10. Videografía

[https://www.youtube.com/watch?v=ngPzGHErpKA&list=PLO\\_KUxZo-7nwJ5IWDtXLA2e1Z6cfuIoJG](https://www.youtube.com/watch?v=ngPzGHErpKA&list=PLO_KUxZo-7nwJ5IWDtXLA2e1Z6cfuIoJG)